

## Florian Rötzer: Der Irakkrieg als Game

Beitrag aus Heft »2004/02: Musik im Leben Heranwachsender«

Die New Yorker Firma Kuma Reality Games geht mit Computerspielen auf den Markt, die Nachrichten von der Front möglichst schnell in Form eines Spiels "authentisch" aufbereiten wollen. Erste Mission: Die Liquidierung der Hussein-Söhne. Kuma Reality Games vollendet mit dem Konzept "Play the News" in gewissem Maße nur, was schon länger angelegt war: Infotainment im Computerspielformat. Wenn schon das Fernsehen Reality-Formate ohne Ende produziert und das Pentagon die Eroberung des Irak als televisionäres Live-Spektakel für ein weltweites Publikum angelegt hat, dann lassen sich wirkliche Geschehnisse gerade auf dem Schlachtfeld, das besser als alle anderen Arenen dokumentiert und überwacht wird, oft ziemlich detailgetreu rekonstruieren, um den Zuschauer die Bühne betreten zu lassen. Warum man bei Kuma als erste Folge ausgerechnet die mit kill-over-Mentalität vollzogene Tötung der beiden Hussein-Söhne im Juli 2003 ausgesucht hat, ist freilich nicht ganz nachzuvollziehen.

Foxnews hatte sie freilich als die "die erfolgreichste amerikanische Operation nach dem Ende der großen Kampfhandlungen" bezeichnet, was möglicherweise schon ein Grund sein könnte. Damals wurden gegen die vier Personen, darunter ein Jugendlicher, die sich in dem Haus in Mossul aufhielten, eine wirkliche Übermacht aufgeboten, nachdem beim ersten Betreten drei Soldaten verwundet wurden. Dann wurde das Haus mit Maschinengewehren und Raketen vom Boden und von Hubschraubern aus beschossen. Als noch immer nicht alle tot waren und die eindringenden Soldaten erneut beschossen wurden, setzte man schließlich TOW-Raketen ein. Gesagt wird, dass Kuma mit dem Pentagon zusammen arbeitet, möglicherweise ja auch über die Beschaffung der notwendigen Informationen und des Materials hinaus. Was einer sehr engen Kooperation entgegen stehen würde, wäre der Umstand, dass die Spieler angeblich auch die "Bösen" spielen dürfen, so wurde zumindest die Absicht von Kuma im August 2003 in einem Artikel des Hollywood Reporter geschildert. Beim erfolgreichen Pentagon-Werbispiel "America's Army" hat man diese Möglichkeit verhindert.

Allerdings kann man jetzt zumindest noch nicht in die Hussein-Brüder schlüpfen, um zurück zu schießen. Vielleicht war das also doch keine so gute Idee? Nach der Beschießung des Hauses in Mossul und Liquidierung der Hussein-Söhne werden bereits weitere Episoden angekündigt: die Gefangennahme von Saddam Hussein und die Operation Anaconda, die angeblich größte Schlacht in Afghanistan. Monatlich soll es für 6,95 Dollar weitere Missionen geben. Ist ein Spiel abgeschlossen, beträgt die monatliche Gebühr 9,95 Dollar. Die Kampfszenen will man "authentisch" darstellen: von den Teilnehmern und deren Positionen über die eingesetzten Waffen bis hin zum Kampfort. Benutzt werden dazu Informationen und Bilder aus den Medien, aber auch Satellitenbilder, Filme ("exclusive raw video shot by U.S. troops") und andere Dokumente des Pentagons". Wie es sich fürs Infotainment gehört, wird das Spiel durch einen Kommentar eingeleitet, der sich anlehnt an die Berichterstattung von TV-Nachrichten. Wirkliche Hintergründe, die über die militärische "Action" hinausgehen, gibt es allerdings nicht. Thomas Wilkerson, ein ehemaliger Offizier bei den Marines, dient als militärischer Experte. Was die erste Mission "Uday and Qusay's Last Stand" betrifft, so muss bezweifelt werden, wie authentisch das "Play the News" tatsächlich ist.

Der Spieler leitet ein vierköpfiges Team und muss erst einmal die Umgebung des Hauses sichern, wobei zahlreiche Hussein-Anhänger, die im Hinterhalt lauern, erschossen werden müssen. Davon hat man freilich in den News wenig gehört, so dass hier schon einmal die triste Wirklichkeit ein wenig aufgepeppt wurde. Allerdings sollen die

vom Computerspiel geleiteten Soldaten auch anders vorgehen können als in Wirklichkeit, indem sie die Brüder ohne Raketenbeschuss bekämpfen können. Aber was beispielsweise an der Gefangennahme von Saddam Hussein für Computerspieler, die Aufregung und Spannung suchen, spannend sein soll, wird interessant zu beobachten sein, wenn diese Mission von Kuma angeboten wird. Angepriesen wird jedenfalls: "Experience the toughest fighting of the war." Bei der ganzen Aktion, deren Details überdies noch gar nicht genauer bekannt sind, fiel jedoch kein einziger Schuss, Hussein hatte sich ebenso wie zwei anwesende Männer ohne Gegenwehr ergeben. Ein Problem ist für dieses Konzept vermutlich zynischerweise, dass permanent militärische Kämpfe geschehen müssen, die sich zur Umsetzung in ein Computerspiel eignen - und die vermutlich auch aus amerikanischer Sicht letztlich erfolgreiche Einsätze sein sollten. An eher banalen Einsätzen wie gegenwärtig in Haiti ist man hingegen nicht interessiert - falls nicht doch noch etwas „Aufregendes“ passieren sollte.